ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Выпускник Имперской Военной Академии**: Твое образование дает тебе +1, когда ты исследуешь что-то на военную тему.
- ☐ **Абсолют**: Когда ты противостоишь Машине и делаешь ход, ты можешь заодно поменять свою тактику.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь кредитный чип (+50 кредитов), коммуникатор, пистолет (*средняя*) и боевую броню (*защита 2*).

Ты получаешь **ПКЦ** (полевой командный центр). Пока ты используешь ПКЦ, твои соратники могут услышать твои приказы, а ты можешь использовать некоторые свои ходы. Зона действия ПКЦ — пара десятков километров. В сложенном виде ПКЦ представляет собой чемодан, в разложенном — консоль с большим голографическим экраном.

Выбери два:

- ☐ **Тактический дрон**: Запустив, ты записываешь все, что происходит во время боя. Во время следующего сражения с аналогичным противником ты можешь использовать накопленные данные для анализа и получаешь +1 на 3 своих броска.
- ☐ **Детектор движения**: Противники не могут спрятаться от тебя. Ты «видишь» участников сражения независимо от условий видимости.
- ☐ **Дымовая граната (3)**: Граната создает облако густого дыма, полностью блокирующее видимость в отдельной зоне.
- ☐ **Штурмовая винтовка** (*средняя, авто, боеприпас 3).*
- ☐ **Регенератор** (3)
- ☐ 50 кредитов.

ОФИЦЕР

В галактике полно таких вот отставных офицеров, покинувших ряды войск различных стран. Причины тут могут быть самые разные, но это не имеет больше значения, потому что служба осталась позади, и теперь от голодной смерти тебя спасают только твои великолепные тактические навыки.

Толковый офицер и на гражданке может пригодиться, особенно когда дело доходит до операций, связанных с риском. Стратегия и тактика — твой конек, так что не стоит забывать подходить к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А еще поношенная форма и пара регалий. И куча кошмаров.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной: Фронтир**
Автор: Кирилл Румянцев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Тактика: В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:

Агрессивная: Когда ты атакуешь, ты можешь пожертвовать 1d урона и получить +2 на атаку.

Обманная: Когда противник успешно атакует тебя в первый раз, он наносит свой урон самому себе вместо тебя. Объясни, как это произошло.

От обороны: Когда ты защищаешь, считай 6- как 7-9.

Разведка: Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос, как будто ты ориентировался в ситуации.

Тактический анализ: Когда ты ориентируешься в ситуации на поле боя, ты можешь задать этот вопрос в числе положенных вопросов:

- *Каких действий ожидает от меня противник?*

Тактическое планирование: Начав бой, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 военные хитрости. На 7-9 возьми 1. На 6- твой план провалился, и ты получаешь -2 на свой бросок. Во время боя потрать 1 военную хитрость и выбери одно из списка:

- Соратник получает +1d урона.
- Соратник получает +1 Защиту против атаки.
- Соратник получает +1 на бросок.
- Когда соратник подвергается угрозе, он ее игнорирует.

СВЯЗИ (впиши соратников)

- ________________: Служил под моим началом.
- ________________: Я кое-чем обязан ему.
- ________________: Я могу положиться на него.
- ________________: Я знаю кое-что важное о нем.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, холодный или презрительный взгляд

Военная стрижка или лысый

Орден, протез или характерная татуировка военной части

Крепкий, накачанный или обычный

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

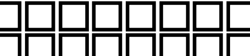


2D



СНАРЯЖЕНИЕ

БОЕПРИПАСЫ



EXP:

УРОВЕНЬ:



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Боевое построение**: Соратники, которые подчиняются твоим приказам во время боя, могут быть целями для эффектов твоих тактик. Когда ты активируешь тактику, ее эффект распространяется и на соратников.

☐ **Воодушевление**: Когда соратник под твоим командованием получает первое ранение в бою, брось+Репутация. На 12+ он не получает ранение и получает +2 на атаку. На 10-11 он получает +2 на атаку. На 7-9 он получает +1 на атаку.

☐ **Гибкое поведение**: Проведя эффективную атаку, ты можешь не причинять урон, вместо этого сменив одну тактику на другую.

☐ **Дар предвидения**: Потрать 2 военные хитрости, и Ведущий должен будет рассказать тебе план сражения противника.

☐ **Козырь в рукаве**: Игнорируй эффект 6- при броске на тактическое планирование.

☐ **Мастер-тактик**: Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.

☐ **Мотивация болью**: Получив ранение, ты получаешь 2 военные хитрости.

☐ **Спецназ**: Если у тебя есть время и знания, чтобы запланировать бой заранее, брось+Навык. На 10+ выбери двух соратников. На 7-9 выбери одного. Соратники получают одну из твоих тактик, которыми могут пользоваться самостоятельно. Твои тактики не распространяются на них.

☐ **Точечный удар**: Когда ты атакуешь противника, который сражается с твоим соратником, ты можешь использовать Контроль или Ярость.

☐ **Эксперт**: Твой урон увеличивается на +1d.